

Gallien (Z)

Einleitung

De bello Gallico ist zur Zeit von Gladius et Pilum bereits zweieinhalb Jahrhunderte alt. Bei GP stellt Gallien einen romanisierten Staat dar. Parallelen zu den keltischen Wurzeln des Landes gibt es also nicht wirklich. Lediglich das Aufstellungsschema verrät mit ein paar – militärisch bedeutungslosen - Truppentypen den Ursprung der Nation.

Allerdings geraten im praktischen Alltag einer GP-Partie dann doch wieder viele Römer mit Gallien aneinander. Subjektiv betrachtet deutlich häufiger, als dies mit den anderen Nachbarn - Belgien oder Illyrien – der Fall ist. Ich habe dazu meine eigene These, würde mich aber über eine Diskussion im Forum freuen.

Wirtschaft ★★★★★★★★☆☆ (8/10)

Bodenschätze: 2 Erz, 1 Gold, 1 Öl

Handelszentren: 3 (Lutetia, Portus Nametum und Narbo Martius)

Provinzen: Aquitania (Steuersatz 7), Gallia Lugdun(s)ensis (StS 8)

Bevölkerung: ca. 550.000 + 51.000 Bürger in Depots

Vorteile: Hervorragende Steuersätze mit ordentlicher Vermehrung, sehr gute Bodenschätze (einziger Europäer mit Öl), zwei kompakte und topologisch ausgewogene Provinzen, sehr gute Handelsmöglichkeiten und kurze Wege für Sklavenhandel

Nachteile: Bevölkerungsgröße ist eher mäßig

Militär ★★★★★★★★☆☆ (8,5/10)

Truppenschema MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MSI / MII / LEI / LEI

Neben Belgien (dort hatte ich es bereits thematisiert) der einzige Römer, der pro Legion zwei Kohorten LEI aufstellen darf. Im Gegensatz zu den Belgiern darf Gallien allerdings auf Palmyrer, die Königin aller Bogenschützen, zurückgreifen. Gerade für einen frühen Krieg kann dadurch ein Vorsprung im Bereich Fernkampf erlangt werden. Daher werte ich Gallien militärisch einen halben Stern höher als z.B. Hispania.

Zwar relativiert sich dieser Vorteil im Laufe einer Partie, allerdings hat Gallien dann durch sein Schema die Option eine Kavallerie-Komponente in seiner Armee aufzubauen. Diese Option greift früher als bei anderen Römern, wenn man berücksichtigt, dass die Armee bis dahin einen soliden Grundstock an Fernkampf haben sollte.

Einen anderen militärischen Aspekt stellt die Marine dar. Anfangs dominieren Karthago und Rom die Meere. Schaut man aber mal zwei Spieljahre in die Zukunft, so bringen Gallien und Hispania aus sich heraus die besten Möglichkeiten, um eine starke (Kriegs-)Flotte aufzubauen. Wirtschaftskraft, Holzvorkommen und eine realistische Möglichkeit, die eigenen Grenzen sicher zu halten bilden m.E. das beste Gesamtpaket. Barbarische Flotten sind i.d.R. für einen Römer, der seine Flotte ernsthaft verstärkt hat, keine Gegner auf Augenhöhe. Dort müsste ein Vielfaches an Ressourcen investiert werden, um konkurrenzfähig zu sein.

Diplomatie / Lage ★★★★★★★★☆☆ (9/10) falls mit Spanien verbündet
★★★★★☆☆☆☆ (6/10) falls Spanien unfreundlich gesonnen

Kaum ein anderer Staat ist existenziell so sehr von den Entscheidungen eines bestimmten Nachbarn abhängig wie Gallien. Gemeint ist an dieser Stelle Hispania. Wenn es an der westlichen Grenze keine Sicherheit gibt, so gehen Galliens Optionen ganz schnell gegen null. Denn dann kann nur ein Krieg für Ruhe sorgen. Brennt es zudem an einer östlichen Grenze, so werden selbst die besten Spieler umgehend in Existenznöte gebracht.

Zur Verdeutlichung: Hispania hat auf dem Lande keine weiteren Nachbarn und kann nicht in Bedrängnis gebracht werden, wenn ein Gegner ausschließlich auf maritimen Wege angreift. D.h. wenn er seine Truppen mit Schiffen nach Spanien transportiert.

Diese mangelnde Bedrohungslage sorgt dafür, dass selbst ein neutrales Spanien wie ein Damoklesschwert über dem Haupt jedes Galliers schwebt, insbesondere wenn er Krieg gegen einen Dritten führt.

Mit einem iberischen Verbündeten hingegen ist die Ausgangslage exzellent. Mit einem abgesicherten Rücken bieten sich mehrere gute offensive Optionen. Und jede feindliche Armee, die sich in den gallischen Süden verirrt, muss mit dem Schlimmsten rechnen.

Fazit:

Gallien gehört zu den beliebtesten Reichen des Spiels. Den Umfrageergebnissen nach zu urteilen nur ganz knapp hinter Byzanz, Rom und Persien.

Die Bürger sind schön kompakt auf zwei Provinzen verteilt, die Steuersätze hervorragend, die Vermehrungsraten besser als bei Kernrömern. Seehandel ist mit kurzen Wegen in allen relevanten Meeren möglich, sogar in der Ostsee. Die Wege für Binnenhandel mit Trossen sind in fast ganz Europa erfreulich kurz. Dazu drei Handelszentren in zwei Provinzen, was will man mehr?

Das ganze Land ist sehr geradlinig, auf den Punkt und bietet dennoch üblicherweise viele Optionen. Es sei denn Spanien klopft früh an. In einem Konflikt 1vs1 ist man aber auf Augenhöhe. Mit den zwei LEI pro Legion hat man militärisch sogar einen kleinen Vorteil (s.o.), dafür ist Spanien durch sein z.T. unwegsames Gelände etwas schwerer zu erobern.

Ansonsten wäre sogar ein friedlicher Aufbau eine ernst zu nehmende Möglichkeit für die ersten beiden Spieljahre. Vielleicht ein wenig ansiedeln und Salz bunkern, dann kann das Land auch wunderbar aus sich heraus wachsen und gedeihen. Ein größeres Flotten-Projekt wäre dann eine realistische Alternative. Was wiederum weitere Optionen für das spätere Spiel mit sich bringt. Z.B. Anlandungen in Britannien, Jütland, Afrika oder der Mittelkarte.

Trotz der Vielfalt kann Gallien auch mit relativ wenig Aufwand betrieben werden, im Gegensatz zu z.B. Karthago und Persien. Insofern kann ich den Staat guten Gewissens jedem empfehlen, unabhängig von der Spielerfahrung.